



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu d''action/aventure (WIP)

Subject: Re: Jeu d''action/aventure (WIP)

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 10/2/2019 15:45:15

Bonjour à tous et merci pour vos réponses :)

@Redstar et @Sbkodama Ok merci pour ces conseils

ça va me servir, le fait de ne pas être obligé d''avoir des bâtiments d''un tenant, je n''étais pas sûr. Sbkodama, qu''entends tu par "textures mosaïques"?

Sinon, je n''ai pas pu trop avancer sur ce sujet, la vidéo ci en parle un peu, j''avais essayé ce dont j''ai parlé quelques posts plus tôt, à savoir une vue iso, avec des bâtiments pré-calculés. Ces essais m''ont plus fait perdre de temps qu''autre chose, mais bon, j''imagine que ça fait parti du jeu, quand on ne maîtrise pas tout et que surtout on est pas décidé sur certains aspects du jeu.

#4 On s''essaye à la vue isométrique

<https://www.youtube.com/watch?v=fArpi7vRPGc&feature=youtu.be>

Comme dit dans la vidéo, cette méthode est sympa car elle permet un niveau graphique supérieur, qui fait que certains anciens jeux pros ont bien vieilli grâce à cette méthode contrairement aux débuts de la 3d poly. Mais pour moi, elle est chronophage, Blender n''est pas vraiment fait pour ça, je pense à la base, et je n''ai pas les moyens ni la connaissance pour développer des genres d''outils, des tiles, et des moyens pratiques pour mettre ça en place facilement.

Donc voilà, tout ça pour dire que je pensais avoir avancé, mais j''en suis retourné au même point, j''aurais du m''en tenir à vos conseils du départ

Il va falloir passer la seconde maintenant

Bon blend, à +